

Armas e equipamentos

Por: Hewerton Enes de Oliveira

Esses são equipamentos, como armas, armaduras... Eles não valem pontos de personagens, mas sim dinheiro (veja a regra abaixo), mas também podem ser achados em aventuras...

Usando as mãos: um personagem tem duas mãos (a não ser que compre Membros Extras), então um personagem pode carregar duas armas (mas podendo atacar com apenas uma por turno se ao tiver a vantagem combate com duas armas), ou uma arma e um escudo (ou qualquer outra coisa), então na tabela de armas mostra o tanto de mãos que é preciso para usar a arma (armas maiores são usadas com duas mãos).

Preço: Cada equipamento tem um preço. As armas e Armaduras são caras, pois proporcionam bônus de atributos.

Armas

Existem dois tipos de armas, as armas de combate corpo-a-corpo e as de combate à distância, o efeito dessas armas é somado com a força de ataque (FA).

Corpo-a-corpo

Essas armas só acertam a 1 metro à frente do usuário (normal; equivalente a um hexágono ou quadrado de batalha), exceto algumas, mas isso é descrito abaixo.

Nome	Efeito	Mãos	Preço
Adaga	+3; Perfuração.	1	80
Alabard	+1d; Perfuração.	2	360
Bastão	+2; Contusão.	2	50
Blanckjack	+1d; Contusão.	1	500
Cimitarra	+1d; Corte.	1	650
Dardo	+1; Perfuração; Atinge a Força X 3m de distância.	1	10
Espada Bastarda	+3; Corte.	1	70
Espada Curta	+1; Corte.	1	20
Espada Larga	+5; Corte.	2	100
Espada Longa	+2; Corte.	1	50
Faca	+1; Corte.	1	20
Facão	+2; Corte.	1	50
Falcione	+2; Corte.	2	60
Foice de Guerra	+3; Corte.	1-2	300
Gládio	+1d-1; Contusão.	1	300
Lança	+1d-1; Perfuração; Atinge a Força X 3m de distância.	1-2	300
Maça	+ 3; Contusão.	1	80
Maça Pequena	+1; Contusão.	1	30
Machadinha	+ 1; Corte.	1	20
Machado	+ 3; Corte.	1	40
Machado de Arremesso	+ 2; Corte; Atinge a Força X 2m de distância.	1	60
Martelo de Combate	+2d+2; Contusão.	2	1.000
Montante	+2d; Corte; Habilidade -1 caso a Força do personagem seja menor que 3.	2	850
Picareta	+4; Perfuração.	2	120
Porrete	+1D+2; Contusão; Habilidade -1 caso a Força do personagem seja menor que 2.	1	500
Sabre	+1d; Corte/Perfuração; Habilidade +1.	1	400
Terçado	+3; Perfuração.	1	60

Distância

Os alcances dessas armas são mostrados abaixo. Todas elas usam 2 mãos (exceto os shoriken). A cada 10 m de distancia ele perde 1 ponto de dano.

Nome	Efeito	Alcance	Preço
Aljava*	+3d; Perfuração.	80 m	5.000
Arco Curto	+2; Perfuração.	15 m	100
Arco Curto Composto	+3; Perfuração.	18 m	150
Arco Longo	+4; Perfuração.	19 m	250
Arco Longo Composto	+1d+1; Perfuração.	25 m	400
Besta de Mão**	+3; Perfuração.	10 m	150
Besta Leve	+1d; Perfuração.	15 m	200
Besta Pesada	+1d+3; Contusão.	25 m	260
Rede	Paralisia.	F X 1 m	20
Shoriken	+1; Perfuração.	F X 4 m	10
Shoriken Composto	+3; Perfuração.	F X 4 m	30

*Aljava é um arco gigante. Ela só pode ser usada em 10 em 10 turnos, pois precisa ser preparada.

**A Besta de Mão é única arma de longo alcance que só usa uma mão para atirar.

Armaduras

As armaduras aumentam sua defesa (não brinca!), elas são divididas entre tronco e elmo. As armaduras de tronco protegem o corpo (normalmente um pouco do braço e da perna), os elmos ou capacetes protegem a cabeça, os escudos protegem... O que você quiser. O efeito dessas armaduras é somado a armadura para calcular soma força de defesa (FD).

Elmos medievais

Nome	Efeito	Preço
Barrete	+0.	10
Camal	+2.	80
Capacete de Couro	+1.	30
Celada	+2.	120
Elmo	+3.	200
Elmo completo	+1d.	450

Armaduras Dorsais Medievais

Nome	Efeito	Preço
Corselete	+1d+2.	800
Corselete Reforçado	+1d+3; Armadura Extra: Contusão.	1.200
Cota de Malha	+3.	230
Coura	+2.	80
Laudel	+1.	40
Loriga de Couro	+2.	65
Loriga de Escamas	+1d-1.	400
Placa de Peito	+1d+1.	600
Placa Dorsal	+2d; Armadura Extra: Corte.	2.800
Roupa de Inverno	+0; Armadura Extra: Gelo.	25
Roupas Simples	+0	10

Escudos

Nome	Efeito	Preço
Escudo Completo	+2d; Deflexão.	600
Escudo de Aço Grande	+1d+2; Deflexão.	400
Escudo de Aço Pequeno	+1d-1; Deflexão.	120
Escudo de Bronze	+1d; Deflexão.	200
Escudo de Corpo	+2d+3; Deflexão.	1.000
Escudo de Ferro Pequeno	+2; Deflexão.	70
Escudo de Madeira	+1; Deflexão.	30
Escudo de Metal Grande	+1d+1; Deflexão.	260

Utilitários

Várias coisas para auxiliar umas aventuras. Desde comida até uma bicicleta. Isso não muda em combate, mas para tornar o jogo mais realista... Por exemplo: ai mostra comida, e uma pessoa não vive sem comida.

Comida

Nome	Preço	Nome	Preço
Refeição de Boa Qualidade c/bebida	20	Jantar de Ótima Qualidade	120
Refeição de Qualidade Inferior c/Água	5	Garrafa com Cerveja	6
Refeição de Qualidade Média c/Água	10	Garrafa com Cerveja dos Anões	25
Ração para viagem 1Kg	15	Garrafa com Vinho	15

Equipamento Médico

Isso serve para auxiliar nos teste de Medicina e Sobrevivência.

Nome	Efeito	Preço
Estojo de Primeiros Socorros	+1 no teste de Medicina.	50
Kit de Sobrevivência	+1 no teste de Sobrevivência.	35
Maleta de Médico	+2 no teste de Medicina.	80

Equipamentos para Escalar, Invadir, Arrombar...

Isso serve para auxiliar nos teste das especializações da períciaCrime

Nome	Efeito	Preço
Arpéu	Com corda de 40 m (suporta 140 kg); +2 na H em testes para escalar.	150
Corda	Corda de 25 m; +2 em Escalar.	25
Cordão	Cordão de 10 m; nada modifica.	2
Pé de Cabra	+2 em Arrombamento	80

Ferramentas

Isso pode auxiliar em testes, e o mestre pode proibir certas ações sem essas ferramentas.

Nome	Efeito	Preço
Canivete	Possui tesoura, faca, saca rolha, lixa, abridor de latas...	60
Kit Ferramenta	Várias ferramentas (todas a cima)	250
Martelo	Martele de carpinteiro	40
Picareta ou Pá	Para cavar	50

Equipamentos de Campanha

O básico, aquilo que ninguém, a não ser um idiota, deixaria em casa.

Nome	Efeito	Preço
Barraca	Para 2 pessoas; inclui cordas e estacas.	150
Barraca	Para 4 pessoas; inclui cordas e estacas.	250
Caneta tinteiro	Para escrever.	1
Cantil	2 litros.	5
Equip. De Pesca	Vara, carretilhas, anzóis, isca; +2 em Pesca.	50
Kit de Limpeza	Para deixar suas coisas bem limpas.	12
Lona	Para armar tenda.	50
Mochila	Carrega até 8 kg.	15
Papel	Para escrever.	5 x 1
Pergaminho	Para escrever.	2 x 1
Sabão	Para tomar banho 1Kg.	2
Saco de Dormir	Clima normal.	50
Saco de Dormir	Clima frio.	80
Tinteiro	Tinta para caneta escreve 10 folhas.	2
Tocha	Fica acesa durante 1 hora.	5

Hewerton Enes de Oliveira – www.espaco3dt.cjb.net